

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis permainan kartu piles sebagai instrumen evaluasi pembelajaran arsip untuk kelas XI Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 12 Jakarta yang beralamat di Jalan Kebon Bawang XV No.15 B RT/RW 019/007 Kelurahan Kebon Bawang, Kecamatan Tanjung Priok, Jakarta Utara 14320.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis permainan kartu piles sebagai instrumen evaluasi pembelajaran arsip untuk kelas XI Manajemen Perkantoran divalidasi oleh satu orang ahli materi, satu orang ahli media, satu orang praktisi pembelajaran dan 35 siswa kelas XI MP SMK Negeri 12 Jakarta.

Tabel 4. 1 Daftar Nama Penilai Angket

No.	Keterangan	Nama
1	Ahli Materi	Adnan Kasofi, S.Pd., M.BA.
2	Ahli Media	Maulana Amirul Adha, S.Pd., M.Pd.
3	Praktisi Pembelajaran	Dr. Amusiana, M.Pd.
4	Peserta Didik	Kelas XI Manajemen Perkantoran SMK Negeri 12 Jakarta

Sumber : Diolah oleh penulis (2024)

3. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis permainan kartu piles sebagai instrumen evaluasi pembelajaran arsip untuk kelas XI Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 12 Jakarta dilaksanakan selama 8 bulan pada bulan November 2023 sampai dengan Juni 2024. Prosedur penelitian pengembangan tersebut terdiri dari beberapa dijelaskan pada tabel.

Tabel 4. 2 Waktu Penelitian

No.	Prosedur Pengembangan	Waktu Pelaksanaan	Aktivitas Peneliti
1	Tahap Penelitian Pendahuluan	November-Desember	Observasi
2	Tahap Pengembangan Model	Januari-Mei	Perencanaan desain media permainan kartu piles sebagai instrumen evaluasi pembelajaran arsip untuk kelas XI Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 12 Jakarta
3	Tahap Validasi Model	Juni	Validasi Ahli
4	Tahap Uji Efektivitas Model	Juni	Keefektifan media pembelajaran dengan hasil evaluasi peserta didik

Sumber : Diolah oleh penulis (2024)

4. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran berbasis permainan kartu piles sebagai instrumen evaluasi pembelajaran arsip untuk kelas XI Manajemen Perkantoran pada materi alat penyimpanan arsip. Pengembangan produk media cetak Kartu Piles mengacu pada model MANTAP atau Lima Tahap yang terdiri dari Penelitian Pendahuluan, Pengembangan Model, Validasi Model, Uji Efektivitas dan Diseminasi. Namun, tahapan Diseminasi tidak dilakukan pada penelitian ini karena media hanya dikembangkan dan peneliti hanya melalui tahap pengujian di SMK Negeri 12 Jakarta, sehingga untuk diimplementasikan di sekolah lain, perlu adanya uji coba sesuai dengan keadaan sekolah tersebut. Pelaksanaan prosedur pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti dengan melalui beberapa tahapan, yaitu:

a. Tahap Penelitian Pendahuluan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi yang lakukan di SMK Negeri 12 Jakarta pada kelas XI Manajemen Perkantoran (MP). Dalam melakukan evaluasi terhadap pembelajaran elemen Arsip, pendidik menggunakan tipe soal yang masih sederhana dan monoton, seperti lembar soal dengan bentuk pilihan ganda, isian singkat dan essay yang membuat peserta didik merasa cepat jenuh dan bosan.

Pada saat evaluasi berlangsung, beberapa peserta didik merasa jenuh, bosan serta tidak kondusif bahkan ada yang melakukan kegiatan kecurangan seperti mencontek dan memberi contekkkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik tersebut, ia merasa bosan dan tertekan ketika mengerjakan soal tersebut serta ia juga ingin mendapatkan nilai yang baik dan masih kurang percaya diri dengan kemampuan dirinya yang membuat rendahnya nilai tanggung jawab atas apa yang peserta didik tersebut kerjakan. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan sebagai Instrumen evaluasi dalam elemen Arsip. Dengan hasil observasi yang dilakukan, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran tersebut berbasis media permainan Kartu Piles sebagai instrumen evaluasi pembelajaran arsip untuk kelas XI MP.

b. Tahap Pengembangan Model

1) Perencanaan Desain Produk Media Pembelajaran

Dalam perencanaan desain peneliti terinspirasi pada permainan Kartu Piles. Dalam mengembangkan produk media pembelajaran berbasis permainan Kartu Piles sebagai instrumen evaluasi pembelajaran kearsipan, peneliti melakukan beberapa modifikasi dengan maksud agar tercapainya kesamaan antaran media pembelajaran, kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran tersebut.

2) Penyusunan Aturan Main, Soal dan Kunci Jawaban

Dalam tahapan ini, peneliti melakukan penyusunan aturan permainan Kartu Piles sebagai instrumen evaluasi pembelajaran Arsip, indikator soal dan kunci jawaban terkait materi alat penyimpanan arsip. Dalam aturan permainan Kartu Piles sebagai instrumen evaluasi pembelajaran arsip untuk kelas XI MP sama dengan peraturan Kartu Piles secara umum. Kartu piles dimainkan oleh dua sampai empat pemain dengan masing-masing pemain

mendapatkan enam set yang berisikan empat kartu di tiap set. Kemudian, empat sampai delapan kartu digunakan untuk pembuka permainan. Cara memainkan kartu piles sebagai berikut

- a) Salah satu pemain diminta untuk mengocok kartu secara menyeluruh sebelum dibagikan kepada setiap pemain. Kartu dibagi menjadi enam set dengan total 24 kartu tiap pemain. Perlu dicatat bahwa kartu dibagikan dalam keadaan terbalik, artinya gambar yang tertera di kartu tidak terlihat.
- b) Menaruh sejumlah kartu di tengah para pemain, jumlah kartu tersebut bervariasi tergantung pada pemain yang berpartisipasi di dalamnya. Misalnya, jika hanya ada dua pemain, maka empat kartu akan diletakkan, tetapi jika jumlahnya mencapai empat orang, maka delapan kartu akan diletakkan. Kartu tersebut diletakkan dalam keadaan terlihat, sehingga gambar yang ada di kartu terlihat dengan jelas oleh semua pemain.
- c) Setelah langkah satu dan dua selesai dilaksanakan, permainan dapat dimulai.
- d) Pemain memiliki kesempatan untuk membuka tiap set kartu mereka dan kemudian menukar kartu dengan kartu yang ada di tengah agar kartu set tersebut memiliki kesamaan dalam kategori tertentu.
- e) Tiap kartu set yang dianggap benar memiliki satu kartu nama barang, satu kartu pengertian dari barang tersebut dan dua gambar dari barang tersebut.
- f) Pemain yang paling cepat menyelesaikan pengelompokkan kartu di tiap setnya merupakan pemenang.

3) Pembuatan Gambar, Kartu dan Cover Produk Media Pembelajaran

Pada tahapan ini, dalam pembuatan dan memilih gambar yang digunakan, peneliti menyesuaikan pada materi yang disajikan. Pada pembuatan produk media pembelajaran Kartu Piles sebagai instrumen evaluasi peneliti menggunakan aplikasi *Canva*. Dalam

pembuatan produknya, peneliti memodifikasi desain Kartu Piles pada umumnya supaya terlihat lebih menarik dan mendapatkan kesan yang baik pada peserta didik.

Desain yang tertera pada setiap Kartu Piles terdapat warna dan gambar yang berbeda-beda disesuaikan dengan komposisi soal yang disajikan ke dalam media pembelajaran Kartu Piles sebagai instrumen evaluasi pembelajaran arsip kelas XI MP di SMK Negeri 12 Jakarta. Sampul produk didesain seperti sampul Kartu Piles pada umumnya. Berikut rincian peneliti mengenai kelengkapan produk media pembelajaran Kartu Piles sebagai instrumen evaluasi pembelajaran arsip kelas XI MP di SMK Negeri 12 Jakarta.

1. Satu box penyimpanan kartu
 2. Satu lembar aturan permainan dan kunci jawaban
 3. 112 kartu
- 4) Pembuatan Produk Media Pembelajaran

Tahapan ini merupakan tahapan pengaplikasian rancangan pada tahapan-tahapan di atas. Komponen yang sudah dirancang, kemudian didesain ke dalam produk media pembelajaran Kartu Piles sebagai instrumen evaluasi pembelajaran arsip kelas XI MP di SMK Negeri 12 Jakarta menggunakan aplikasi *Canva*. Kartu di desain berbentuk persegi Panjang dengan ukuran 5,6 x 8,8 cm. Huruf yang digunakan menggunakan huruf Times New Roman. Setelah media pembelajaran Kartu Piles dibuat, peneliti membuat desain terkait cover produk, aturan permainan dan kunci jawaban.

Proses pembuatan produk berlangsung satu bulan dari bulan Mei hingga Juni 2024. Setelah desain produk media pembelajaran sudah jadi, untuk kartu dan kotak penyimpanan kartu peneliti mencetak menggunakan kertas ivory 230 *finishing glossy*, untuk aturan permainan menggunakan kertas HVS A4 80. Berikut tampilan media pembelajaran Kartu Piles sebagai instrumen evaluasi pembelajaran arsip kelas XI MP di SMK Negeri 12 Jakarta:



Gambar 4. 1 Desain Kartu Piles



Gambar 4. 2 Desain Box Kartu Piles

c. Tahap Validasi Model

Tahapan validasi dilakukan oleh ahli yang sesuai dengan bidangnya pada desain awal produk media pembelajaran Kartu Piles jadi. Validasi penilaian kelayakan awal dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan Dosen UNJ dan praktisi pembelajaran oleh guru mata pelajaran kearsipan kelas XI MP di SMK Negeri 12 Jakarta. Pada tahapan ini diperoleh komentar, saran dan perbaikan terkait produk yang telah dikembangkan. Hasil perhitungan dari rata-rata skor yang diperoleh dari ahli untuk mengetahui validasi kelayakan produk media pembelajaran Kartu Piles sebagai Instrumen Evaluasi Pembelajaran.

1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak *Adnan Kasofi, S.Pd., M.BA.* Validasi dari ahli materi digunakan untuk mendapatkan informasi, masukkan serta saran untuk memperbaiki soal pada produk yang dikembangkan agar mendapatkan produk yang layak digunakan. Hasil validasi oleh ahli materi disajikan ke dalam tabel berikut dengan kriteria Sangat Layak, Baik, Cukup, Kurang, Sangat Kurang:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil Validasi Oleh Ahli Materi (Aspek Isi)				
No	Aspek yang dinilai			Angka
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan persiapan pembelajaran			5
2	Kelengkapan materi			5
3	Keakuratan gambar			5
4	Keakuratan istilah-istilah			5
5	Ketepatan struktur kalimat			5
6	Keefektifan kalimat			4
7	Kebakuan istilah			4
8	Ketepatan tata bahasa			4
9	Ketepatan ejaan			4
Total Skor				41
Interval Skor				$X > 37,8$
Rerata Skor				4,5
Kategori				Sangat Layak
Hasil Validasi Oleh Ahli Media (Aspek Desain)				
No	Aspek yang dinilai			Angka
1	Keruntutan Konsep			4
2	Kejelasan Penyajian Gambar			5
3	Kesesuaian Kategori Soal			4
4	Sebagai Alat Evaluasi yang praktis dan Efisien			5
5	Komunikatif			5
Total Skor				23
Interval Skor				$X > 20,9$
Rerata Skor				4,6
Kategori				Sangat Layak
Hasil Validasi Keseluruhan Oleh Ahli Materi				
No	Aspek	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kategori
1	Isi	41	4,5	Sangat Layak
2	Desain	23	4,6	Sangat Layak
Total dan Rata-rata Keseluruhan		64	4,55	Sangat Layak
				$X > 58,74$

Sumber : Diolah oleh penulis (2024)

Berdasarkan tabel hasil validasi oleh ahli materi, dapat diketahui bahwa validasi terkait media pembelajaran Kartu Piles memperoleh tanggapan Sangat Layak. Hal ini terbukti bahwa total skor memperoleh skor 64 dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 4,55. Penilaian skor yang diperoleh untuk standar kualitas media pembelajaran Kartu Piles oleh validasi ahli materi dengan jumlah keseluruhan 64 yang berada pada rentang $X > 58,74$ sehingga dinyatakan dalam kategori Sangat Layak dan layak digunakan.

Oleh karena itu, hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, dapat dinyatakan bahwa soal pada materi alat penyimpanan arsip yang dikembangkan layak untuk diujicobakan.

2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak *Maulana* Amirul Adha, S.Pd., M.Pd. validasi ahli media melihat dari aspek media yang digunakan guna mendapatkan informasi, saran serta masukkan untuk memperbaiki produk agar menjadi berkualitas dan layak digunakan untuk media pembelajaran. Hasil dari validasi media juga digunakan untuk penyempurnaan produk media pembelajaran sebelum media diujicobakan ke peserta didik kelas XI MP SMKN 12 Jakarta. Hasil validasi oleh ahli media disajikan ke dalam tabel berikut, dengan kriteria Sangat Layak, Baik, Cukup, Tidak Baik, Sangat Tidak Baik.

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media

Hasil Validasi Oleh Ahli Media (Aspek Penyajian)		
No	Aspek yang dinilai	Angka
1	Keruntutan konsep	5
2	Sajian materi yang menarik	4
3	Kejelasan tampilan nilai yang didapat	5
4.	Kemudahan penggunaan	5
Total Skor		19
Interval Skor		$X > 17,34$
Rerata Skor		4,75
Kategori		Sangat Layak

Hasil Validasi Oleh Ahli Media (Aspek Desain)				
No	Aspek yang dinilai			Angka
1	Kualitas gambar			5
2	Kesesuaian huruf			4
3	Penampilan tata letak			4
4	Tampilan menarik			5
5	Menumbuhkan motivasi			5
Total Skor				23
Interval Skor				$X > 20,9$
Rerata Skor				4,6
Kategori				Sangat Layak
Hasil Validasi Keseluruhan Oleh Ahli Media				
No	Aspek	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kategori
1	Penyajian	19	4,75	Sangat Layak
2	Desain	23	4,6	Sangat Layak
Total dan Rata-rata Keseluruhan		42	4,675	Sangat Layak
				$X > 37,8$

Sumber : Diolah oleh penulis (2024)

Berdasarkan tabel hasil validasi oleh ahli media, dapat diketahui bahwa hasil validasi memperoleh tanggapan Sangat Layak. hal ini terbukti bahwa aspek penyajian total skor yang diperoleh 19 dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 4,75, aspek desain total skor yang diperoleh 23 dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 4,6, rata-rata skor keseluruhan yang diperoleh dari ahli media sebesar 4,67.

Berdasarkan skor perolehan tersebut, standar kualitas produk media pembelajaran, rata-rata skor hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,67 dengan total keseluruhan 42 yang berada pada rentang lebih dari 37,8 sehingga dinyatakan Sangat Layak, mendapatkan nilai A dan layak digunakan.

Oleh karena itu, hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, dapat dinyatakan bahwa media Kartu Piles pada materi alat penyimpanan arsip yang dikembangkan layak untuk diujicobakan.

3) Validasi Praktisi Pembelajaran

Validasi Praktisi Pembelajaran dilakukan oleh Ibu Dr. Amusiana, M.Pd. Validasi dari Praktisi Pembelajaran digunakan

untuk mendapatkan informasi, masukkan serta saran untuk memperbaiki soal pada produk yang dikembangkan agar mendapatkan produk yang layak digunakan. Hasil validasi oleh Praktisi Pembelajaran disajikan ke dalam tabel berikut dengan kriteria Sangat Layak, Baik, Cukup, Kurang, Sangat Kurang:

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

Hasil Validasi Oleh Praktisi Pembelajaran (Aspek Isi)				
No	Aspek yang dinilai		Angka	
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan persiapan pembelajaran		4	
2	Kelengkapan materi		5	
3	Keakuratan gambar		5	
4	Keakuratan istilah-istilah		5	
5	Ketepatan struktur kalimat		4	
6	Keefektifan kalimat		5	
7	Kebakuan istilah		5	
8	Ketepatan tata bahasa		5	
9	Ketepatan ejaan		5	
Total Skor			43	
Interval Skor			$X > 37,8$	
Rerata Skor			4,78	
Kategori			Sangat Layak	
Hasil Validasi Oleh Praktisi Pembelajaran (Aspek Penyajian)				
No	Aspek yang dinilai		Angka	
1	Keruntutan konsep		4	
2	Sajian materi yang menarik		5	
3	Kejelasan tampilan nilai yang didapat		5	
4	Kemudahan penggunaan		5	
Total Skor			19	
Interval Skor			$X > 17,34$	
Rerata Skor			4,75	
Kategori			Sangat Layak	
Hasil Validasi Oleh Praktisi Pembelajaran (Aspek Desain)				
No	Aspek yang dinilai		Angka	
1	Kualitas gambar		4	
2	Kesesuaian huruf		5	
3	Penampilan tata letak		4	
4	Tampilan menarik		5	
5	Menumbuhkan motivasi		5	
Total Skor			23	
Interval Skor			$X > 20,9$	
Rerata Skor			4,6	
Kategori			Sangat Layak	
Hasil Validasi Keseluruhan Oleh Praktisi Pembelajaran				
No	Aspek	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kategori
1	Isi	43	4,78	Sangat Layak
2	Penyajian	19	4,75	Sangat Layak
3	Desain	23	4,6	Sangat Layak

Total dan Rata-rata Keseluruhan	85	4,71	Sangat Layak $X > 76,6$
---------------------------------	----	------	----------------------------

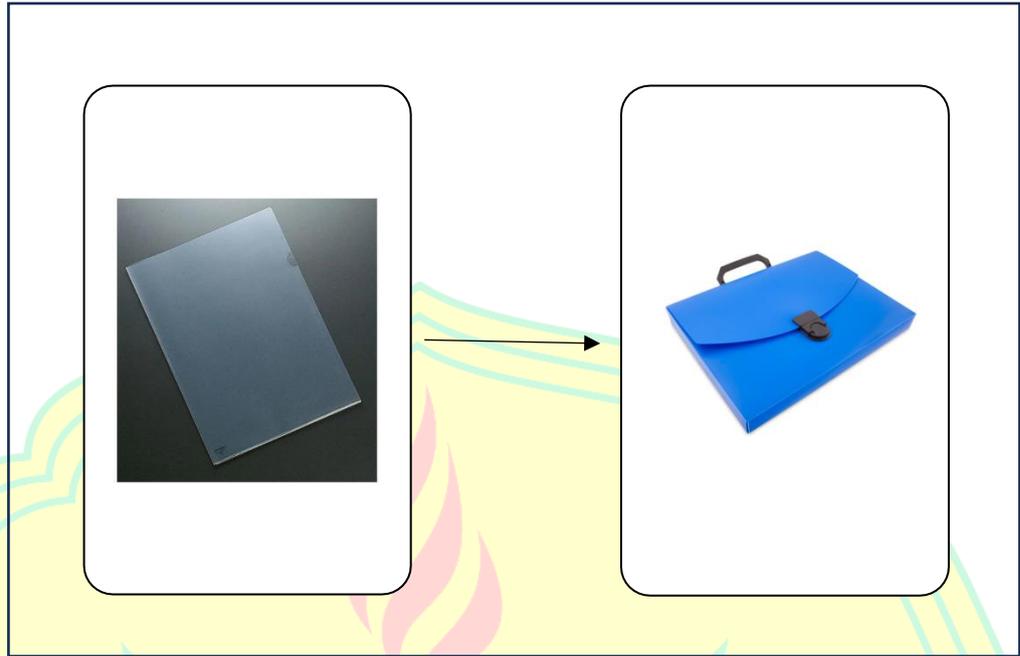
Sumber : Diolah oleh penulis (2024)

Berdasarkan tabel hasil validasi oleh praktisi pembelajaran, dapat diketahui bahwa hasil validasi memperoleh tanggapan Sangat Layak. hal ini terbukti bahwa aspek isi total skor yang diperoleh 43 dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 4,78, aspek penyajian total skor yang diperoleh 19 dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 4,75, aspek desain total skor yang diperoleh 23 dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 4,6, rata-rata skor keseluruhan yang diperoleh dari praktisi pembelajaran sebesar 4,71.

Oleh karena itu, hasil validasi yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran, dapat dinyatakan bahwa media yang dikembangkan layak untuk diujicobakan.

4) Revisi Produk

Pada gambar kategori Map Arsip, ahli media menyarankan untuk menghapus latar belakang gambar agar terlihat lebih jelas. Direkomendasikan untuk mengubah format gambar menjadi PNG, karena format ini mendukung transparansi dan kualitas gambar yang lebih baik. dengan demikian, gambar tersebut akan lebih mudah digunakan dalam berbagai konteks dan tampak lebih estetik.



Gambar 4. 3 Revisi Tampilan Kartu Piles

d. Tahap Uji Efektivitas

Produk awal yang sudah melalui tahap pengembangan dan saran sudah direvisi. Setelah itu, peneliti memasuki tahap uji efektivitas. Tahap uji efektivitas merupakan produk yang sudah direvisi dan media tersebut diimplementasikan kepada peserta didik. Uji efektivitas media pembelajaran berbasis permainan kartu piles sebagai instrumen evaluasi pembelajaran arsip di SMKN 12 Jakarta dibagi menjadi dua, yaitu uji coba terbatas kelompok kecil dan uji coba pemakaian. Berikut ini adalah data hasil uji implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Piles Sebagai Instrumen Evaluasi Pembelajaran Arsip di SMKN 12 Jakarta:

1) Uji Coba Terbatas

Subjek dalam uji coba terbatas kelompok kecil dilakukan oleh empat peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran SMK Negeri 12 Jakarta. Berikut tabel data hasil uji coba terbatas:

a) Aspek Pembelajaran

Tabel 4. 6 Hasil Uji Coba Terbatas Aspek Pembelajaran

No	Respon	Aspek Pembelajaran								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	5	4	5	5	5	4	5	5	5
2	2	5	5	4	5	5	5	5	5	5

3	3	4	5	5	5	4	5	5	5	4
4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4
Jumlah Per indikator		19	18	19	20	18	19	20	20	18
Rata-rata Per indikator		4,75	4,5	4,75	5	4,5	4,75	5	5	4,5
Jumlah Keseluruhan		171								
Interval		42,75								
		$X > 37,8$								
Rata-rata Keseluruhan		4,75								
Kategori		Sangat Layak								

Sumber : Diolah oleh penulis (2024)

b) Aspek Media

Tabel 4. 7 Hasil Uji Coba Terbatas Aspek Media

No	Responen	Aspek Media				
		1	2	3	4	5
1	1	5	4	4	5	5
2	2	5	5	5	5	5
3	3	5	5	5	5	5
4	4	5	4	5	4	5
Jumlah Per indikator		20	18	19	19	20
Rata-rata Per indikator		5	4,5	4,75	4,75	5
Jumlah Keseluruhan		96				
Interval		24				
		$X > 20,9$				
Rata-rata Keseluruhan		4,8				
Kategori		Sangat Layak				

Sumber : Diolah oleh penulis (2024)

c) Aspek Komunikasi

Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba Terbatas Aspek Komunikasi

No	Responen	Aspek Komunikasi					
		1	2	3	4	5	6
1	1	5	5	5	5	5	5
2	2	5	5	5	5	4	5
3	3	4	5	5	5	5	5
4	4	5	5	4	5	5	5
Jumlah Per indikator		19	20	19	20	19	20
Rata-rata Per indikator		4,75	5	4,75	5	4,75	5

Jumlah Keseluruhan	117
Interval	29,25 $X > 25,2$
Rata-rata Keseluruhan	4,875
Kategori	Sangat Layak

Sumber : Diolah oleh penulis (2024)

d) Rekapitulasi Hasil Penilaian Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Interval	Rata-rata Skor	Kategori
1	Pembelajaran	42,75	4,75	Sangat Layak
2	Media	24	4,8	Sangat Layak
3	Komunikasi	29,25	4,875	Sangat Layak
Jumlah dan Rata-rata Keseluruhan		96	4,8083	Sangat Layak
Interval		$X > 83,994$		Sangat Layak

Sumber : Diolah oleh penulis (2024)

Berdasarkan tabel tersebut, hasil uji coba terbatas produk pada kelompok kecil dapat diketahui bahwa Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Piles Sebagai Instrumen Evaluasi Pembelajaran Arsip memperoleh tanggapan penilaian Sangat Layak dari peserta didik. Hal ini terbukti bahwa skor memperoleh 96 dari 20 indikator dalam kategori Sangat Layak. Rata-rata skor yang diperoleh untuk aspek pembelajaran sebesar 4,75, aspek media sebesar 4,8 dan aspek komunikasi sebesar 4,875. Kemudian, rata-rata keseluruhan aspek sebesar 4,8. Berdasarkan skor yang diperoleh standar kualitas produk media pembelajaran, penilaian peserta dari uji coba terbatas memperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,8 skor yang diperoleh berada pada rentang 4,20 sampai dengan 5,00. Oleh karena itu, kategori Sangat Layak mendapat nilai (A) dan layak untuk diuji coba pemakaian.

2) Uji Coba Pemakaian

Subjek dalam uji coba pemakaian Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Piles Sebagai Instrumen Evaluasi Pembelajaran Arsip di SMKN 12 Jakarta. Berikut adalah data hasil uji coba pemakaian:

a) Aspek Pembelajaran

Tabel 4. 10 Hasil Uji Efektivitas Aspek Pembelajaran

No	Responen	Aspek Pembelajaran								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4
4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4
5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4
6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	7	5	5	4	5	5	5	5	5	4
8	8	5	5	5	5	4	5	5	5	5
9	9	4	5	5	5	5	4	5	5	5
10	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	11	5	4	5	5	5	5	5	5	5
12	12	5	5	5	5	5	5	5	5	4
13	13	5	5	4	5	5	5	5	5	4
14	14	5	5	5	5	5	5	5	4	5
15	15	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	16	5	5	5	5	5	5	5	5	4
17	17	5	5	4	4	5	5	4	4	5
18	18	5	4	4	5	5	5	5	5	5
19	19	4	4	5	5	4	5	5	5	5
20	20	5	5	5	5	5	5	5	5	4
21	21	5	4	5	4	5	5	5	5	5
22	22	5	4	5	5	5	5	5	5	5
23	23	5	5	5	5	5	5	5	5	5
24	24	5	4	5	5	4	5	5	4	5
25	25	5	5	5	4	5	4	5	5	5
26	26	5	5	5	5	5	5	5	5	5
27	27	5	5	5	5	5	5	5	5	4

28	28	4	4	5	5	4	5	5	4	3
29	29	5	5	5	5	4	4	5	5	5
30	30	5	5	4	4	5	4	5	5	5
31	31	5	5	4	5	4	5	5	5	5
32	32	4	4	4	5	3	5	3	4	5
Jumlah Per indikator		155	150	151	154	149	155	156	153	148
Rata-rata Per indikator		4,8	4,68	4,71	4,81	4,65	4,84	4,87	4,78	4,62
Jumlah Keseluruhan		1371								
Interval Keseluruhan		42,84375								
Rata-rata Keseluruhan		X > 37,8								
Kategori		Sangat Layak								

Sumber : Diolah oleh penulis (2024)

b) Aspek Media

Tabel 4. 11 Hasil Uji Efektivitas Aspek Media

No	Responen	Aspek Media				
		1	2	3	4	5
1	1	4	4	4	4	4
2	2	5	5	5	5	5
3	3	5	5	5	5	5
4	4	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	4
6	6	5	5	5	5	5
7	7	5	5	5	5	5
8	8	5	5	4	5	5
9	9	5	4	5	5	4
10	10	5	5	5	5	5
11	11	5	5	5	5	5
12	12	4	5	5	5	5
13	13	5	5	5	5	5
14	14	5	5	5	5	5
15	15	4	4	5	5	5
16	16	5	5	5	5	5

17	17	5	4	4	5	5
18	18	5	5	5	5	5
19	19	4	5	5	5	4
20	20	5	5	5	5	5
21	21	4	5	5	4	5
22	22	4	5	4	5	5
23	23	5	5	5	5	5
24	24	4	5	5	5	5
25	25	5	5	5	5	5
26	26	4	4	5	4	5
27	27	4	5	4	5	5
28	28	5	4	5	5	5
29	29	5	5	4	4	4
30	30	5	4	5	4	5
31	31	5	5	4	5	5
32	32	5	3	5	3	4
Jumlah Per indikator		151	151	153	153	154
Rata-rata Per indikator		4,71	4,71	4,78	4,78	4,81
Jumlah Keseluruhan		762				
Interval		23,8125				
		X > 20,9				
Rata-rata Keseluruhan		4,7625				
Kategori		Sangat Layak				

Sumber : Diolah oleh penulis (2024)

c) Aspek Komunikasi

Tabel 4. 12 Hasil Uji Efektivitas Aspek Komunikasi

No	Responen	Aspek Komunikasi					
		1	2	3	4	5	6
1	1	4	4	4	4	4	4
2	2	5	4	4	5	4	4
3	3	5	5	4	5	5	5
4	4	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	4
6	6	5	4	4	5	5	5
7	7	5	5	4	4	5	5
8	8	5	5	5	5	4	5
9	9	5	5	5	5	5	5
10	10	5	5	5	5	5	5
11	11	4	5	5	5	5	5
12	12	5	4	4	5	4	4
13	13	5	5	5	4	5	5
14	14	5	5	5	5	5	5
15	15	5	5	5	5	5	5
16	16	5	5	4	4	4	4
17	17	5	5	5	5	5	5
18	18	5	5	5	5	5	5
19	19	5	5	4	4	5	5
20	20	5	5	4	4	5	5
21	21	5	4	4	5	5	4
22	22	5	5	5	5	5	5

23	23	5	5	5	5	5	5
24	24	5	4	5	4	5	5
25	25	5	4	4	5	5	4
26	26	5	5	4	5	5	5
27	27	5	5	5	5	5	4
28	28	5	4	5	5	5	5
29	29	5	5	5	5	4	4
30	30	5	5	4	5	5	4
31	31	5	5	5	5	5	4
32	32	3	3	3	3	3	4
Jumlah Per indikator		156	150	145	151	152	148
Rata-rata Per indikator		4,87	4,68	4,53	4,71	4,75	4,62
Jumlah Keseluruhan		902					
Interval		28,1875 $X > 25,2$					
Rata-rata Keseluruhan		4,6979					
Kategori		Sangat Layak					

Sumber : Diolah oleh penulis (2024)

d) Rekapitulasi Hasil Penilaian Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 4. 13 Rekapitulasi Hasil Uji Efektivitas

No.	Aspek	Interval	Rata-rata Skor	Kategori
1	Pembelajaran	42,84	4,76	Sangat Layak
2	Media	23,81	4,76	Sangat Layak
3	Komunikasi	28,18	4,69	Sangat Layak
Jumlah dan Rata-rata Keseluruhan		94,83	4,73	Sangat Layak
Interval		$X > 83,994$		Sangat Layak

Sumber : Diolah oleh penulis (2024)

Berdasarkan tabel 4.10, hasil uji penggunaan efektivitas produk pada kelompok uji coba pemakaian di atas, dapat diketahui bahwa Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Piles Sebagai Instrumen Evaluasi Pembelajaran Arsip di SMKN 12 Jakarta memperoleh tanggapan penilaian Sangat Layak dari peserta didik. Hal ini terbukti bahwa skor yang diperoleh aspek pembelajaran sebesar 4,76, aspek media sebesar 4,76 dan aspek komunikasi sebesar 4,69. Kemudian, rata-rata

keseluruhan aspek sebesar 4,73. Berdasarkan skor yang diperoleh standar kualitas produk media pembelajaran, penilaian peserta dari uji coba terbatas memperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,73 skor yang diperoleh berada pada rentang 4,20 sampai dengan 5,00. Oleh karena itu, dinyatakan kategori Sangat Layak mendapat nilai (A).

4.2 Pembahasan

1. Pembahasan Mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Piles Sebagai Instrumen Evaluasi Pembelajaran Arsip di SMKN 12 Jakarta

Pengembangan media pembelajaran Kartu Piles sebagai alat evaluasi pembelajaran menggunakan model MANTAP atau Lima Tahap. Model pembangan ini merupakan pengembangan dari Sumarni, Istiningasih dan Nugraheni yang merupakan hasil modifikasi dari rancangan Borg and Gall. (1) Tahap Penelitian Pendahuluan, (2) Tahap Pengembangan Model, (3) Tahap Validasi Model, (4) Tahap Uji Efektifitas dan (5) Tahap Diseminasi. Namun, mengingat keterbatasan waktu dan dan yang dimiliki oleh pengembang, maka tahapan hanya akan dilaksanakan sampai pada tahap 4 yaitu tahap uji efektivitas model.

Alasan peneliti menggunakan model MANTAP karena pengembangan hasil modifikasi dari rancangan Borg & Gall ini sesuai dengan media yang akan dikembangkan di mana model pengembangan ini memiliki tahapan cukup ideal dan rinci yang terdiri dari sepuluh langkah. MANTAP dipilih karena lebih efektif untuk pemula dalam melaksanakan prosedur RnD dan model ini pula diperuntukkan bagi para mahasiswa (Dr. Sri Sumarni, 2019). Berikut uraian penjelasan mengenai tahap-tahap MANTAP:

a. Tahap Penelitian Pendahuluan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 12 Jakarta pada kelas XI Manajemen Perkantoran (MP). Dalam melakukan evaluasi terhadap pembelajaran elemen Arsip, pendidik menggunakan tipe soal yang masih sederhana dan monoton, seperti

lembar soal dengan bentuk pilihan ganda, isian singkat dan essay yang membuat peserta didik merasa cepat jenuh dan bosan.

Pada saat evaluasi berlangsung, beberapa peserta didik merasa jenuh, bosan serta tidak kondusif bahkan ada yang melakukan kegiatan kecurangan seperti mencontek dan memberi contekan. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik tersebut, ia merasa bosan dan tertekan ketika mengerjakan soal tersebut serta ia juga ingin mendapatkan nilai yang baik dan masih kurang percaya diri dengan kemampuan dirinya yang membuat rendahnya nilai tanggung jawab atas apa yang peserta didik tersebut kerjakan. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan sebagai Instrumen evaluasi dalam elemen Arsip. Dengan hasil observasi yang dilakukan, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran tersebut berbasis media permainan Kartu Piles sebagai instrumen evaluasi pembelajaran arsip untuk kelas XI MP. Peneliti membuat variasi instrumen evaluasi dengan materi reoritis menggunakan media pembelajaran yang berkonsepkan belajar sambil bermain.

b. Tahap Pengembangan Model

Dalam perencanaan desain peneliti membuat rancangan desainnya di aplikasi *Canva*. Pemilihan Kartu Piles sebagai media pembelajaran yang dikembangkan karena dalam permainan Kartu Piles tiap pemain harus fokus dan bersaing merancang strategi guna memenangkan permainan. Dengan menggunakan Kartu Piles, peserta didik dapat terlibat secara aktif dan berinteraksi secara efektif satu sama lain.

Perencanaan desain pembelajaran, peneliti membuat soal dan kunci jawaban, pemilihan gambar, menyusun aturan permainan, mendesain produk dan melakukan pengemasan. Peneliti menggunakan aplikasi *Canva* dalam membuat produk Media Pembelajaran Kartu Piles sebagai Instrumen Evaluasi Pembelajaran.

Tahap pembuatan produk peneliti menggunakan beberapa komponen bahan sebagai berikut: kertas ivory 230 *finishing glossy* untuk membuat produk Kartu Piles, untuk aturan permainan menggunakan kertas HVS A4 80. Selama proses pembuatan produk, peneliti menghadapi kendala terkait kualitas mesin percetakan yang berpengaruh pada hasil akhir produk. Peneliti memutuskan untuk menggunakan percetakan yang memiliki kemampuan yang memadai dalam menghasilkan kombinasi warna dan kualitas cetakan yang diperlukan untuk pengembangan produk Kartu Piles ini.

c. Tahap Validasi Model

Dalam tahapan ini, peneliti melakukan validasi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Peneliti menggunakan Ahli Materi, Ahli Media dan Praktisi Pembelajaran. Ahli materi memvalidasi terkait aspek pembelajaran, sementara Ahli Media menilai kualitas media dengan mempertimbangkan aspek penyajian, desain dan penggunaan. Praktisi Pembelajaran menilai aspek pembelajaran, aspek penyajian, desain dan penggunaan. Hasil validasi dari para ahli terdokumentasikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 14 Penilaian Aspek Dari Ahli Materi, Ahli Media dan Praktisi Pembelajaran

No	Aspek	Ahli Materi	Ahli Media	Praktisi Pembelajaran	Rata-rata	Nilai	Kategori
1	Isi Pembelajaran	4,5		4,78	4,64	A	Sangat Layak
2	Penyajian		4,75	4,75	4,75	A	Sangat Layak
3	Desain	4,6	4,6	4,6	4,60	A	Sangat Layak
Rata-Rata Skor Keseluruhan					4,66	A	Sangat Layak

Sumber : Diolah oleh penulis (2024)

Berdasarkan data yang diperoleh dari validator aspek pembelajaran memperoleh skor rata-rata sebesar 4,66. Rata-rata skor yang diperoleh berada pada rentang 4,22 sampai dengan 5,00 sehingga dinyatakan

Sangat Layak, mendapat nilai (A). Aspek isi pembelajaran memperoleh skor 4,64, rata-rata skor yang diperoleh berada pada rentang 4,22 sampai dengan 5,00, sehingga dinyatakan Sangat Layak, mendapat nilai (A). Aspek penyajian memperoleh skor 4,75, rata-rata skor yang diperoleh berada pada rentang 4,22 sampai dengan 5,00, sehingga dinyatakan Sangat Layak, mendapat nilai (A). Aspek desain memperoleh skor 4,60, rata-rata skor yang diperoleh berada pada rentang 4,22 sampai dengan 5,00, sehingga dinyatakan Sangat Layak, mendapat nilai (A). dari ketiga aspek rata-rata keseluruhan memperoleh skor rata-rata 4,66. Rata-rata skor yang diperoleh berada pada rentang 4,22 sampai dengan 5,00 sehingga dinyatakan Sangat Layak, mendapat nilai (A) dan telah memenuhi nilai minimal baik (B) sehingga pengembangan media pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Piles layak digunakan Sebagai Instrumen Evaluasi Pembelajaran Arsi di SMK Negeri 12 Jakarta.

d. Tahap Uji Efektifitas

Dalam tahap uji efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Piles Sebagai Instrumen Evaluasi Pembelajaran Arsi di SMK Negeri 12 Jakarta, peneliti melakukan dua tahapan yaitu, uji coba terbatas (kelompok kecil) dan uji coba pemakaian (kelompok besar). Pada tahap uji coba terbatas ini melibatkan empat peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran SMK Negeri 12 Jakarta. Pemilihan peserta didik dilakukan oleh guru pelajaran kearsipan secara acak. Sebelum peserta didik melakukan evaluasi pembelajaran dengan bermain menggunakan media pembelajaran berbasis permainan Kartu Piles. Setelah peserta didik selesai dalam melakukan uji coba kelompok kecil, peneliti membagikan angket penilaian atas pengembangan media pembelajaran berbasis permainan kartu piles sebagai instrumen evaluasi.

Hasil penelitian dari uji coba kelompok kecil, mendapat skor rata-rata 4,8 terletak pada rentang 4,2 sampai dengan 5,00 sehingga dinyatakan Sangat Layak, mendapat nilai (A). Implementasi produksi

pada uji pemakaian oleh kelompok besar diketahui Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Piles Sebagai Instrumen Evaluasi Pembelajaran Arsi di SMK Negeri 12 Jakarta memperoleh tanggapan penilaian Sangat Layak dari peserta didik. Terbukti dari rata-rata skor yang diperoleh hasil uji coba pemakaian implementasi kelompok besar rata-rata skor yang diperoleh untuk aspek isi pembelajaran sebesar 4,76, aspek media sebesar 4,76 dan aspek komunikasi sebesar 4,69. Berdasarkan skor yang diperoleh standar kualitas produk media pembelajaran, rata-rata skor hasil penilaian peserta didik kelompok besar memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 4,73 rata-rata skor yang diperoleh berada pada rentang 4,2 sampai 5,00 sehingga dinyatakan Sangat Layak, mendapat nilai (A) dengan kategori layak. Dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Piles Sebagai Instrumen Evaluasi Pembelajaran Arsi di SMK Negeri 12 Jakarta dapat digunakan sebagai alat alternatif sebagai instrumen evaluasi pembelajaran.

2. Pembahasan Mengenai kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu Piles Sebagai Instrumen Evaluasi Pembelajaran Arsip di SMKN 12 Jakarta Berdasarkan Penilaian Ahli Materi, Ahli Media dan Praktisi Pembelajaran serta Tanggapan Peserta Didik

Penilaian kelayakan media pembelajaran Kartu Piles sebagai instrumen evaluasi pembelajaran kearsipan yang dikembangkan termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hal ini berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan tanggapan dari peserta didik kelas XI MP. Berikut ini adalah penilaian para ahli yang menunjukkan kelayakan media pembelajaran Kartu Piles sebagai instrumen evaluasi dari beberapa aspek yang sudah dikembangkan:

- a) Kelayakan media pembelajaran Kartu Piles sebagai instrumen evaluasi pembelajaran kearsipan kelas XI MP dari penilaian ahli materi yang

dikembangkan memperoleh kriteria Sangat Layak (A) dengan rata-rata skor akhir 4,55.

- b) Kelayakan media pembelajaran Kartu Piles sebagai instrumen evaluasi pembelajaran kearsipan kelas XI MP dari penilaian ahli media yang dikembangkan memperoleh kriteria Sangat Layak (A) dengan rata-rata skor akhir 4,675.
- c) Kelayakan media pembelajaran Kartu Piles sebagai instrumen evaluasi pembelajaran kearsipan kelas XI MP dari penilaian praktisi pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kriteria Sangat Layak (A) dengan rata-rata skor akhir 4,71.

Respon penggunaan media pembelajaran Kartu Piles sebagai instrumen evaluasi pembelajaran kearsipan kelas XI MP dari tanggapan peserta didik yang dikembangkan memperoleh kriteria Sangat Layak (A) dengan rata-rata skor akhir pada uji coba terbatas 4,8 dan uji coba pemakaian sebesar 4,73. Dari uji coba terbatas dan uji coba pemakaian mengalami peningkatan terhadap penilaian kelayakan media pembelajaran Kartu Piles sebagai instrumen evaluasi.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu Piles yang dikembangkan sebagai instrumen evaluasi pembelajaran kearsipan kelas XI MP diberikan kategori Sangat Layak dengan nilai A. Pengembangan media untuk kelas XI MP mencakup materi alat-alat penyimpanan arsip ini dinilai layak digunakan sebagai instrumen evaluasi pembelajaran kearsipan kelas XI MP karena memenuhi standar kualitas Sangat Layak (A). Peserta didik menunjukkan minat yang tinggi dan merasa jenuh saat menggunakan media ini sebagai evaluasi.

Selain memberikan penilaian, peserta didik juga memberikan komentar dan saran terkait pengembangan media pembelajaran Kartu Piles sebagai instrumen evaluasi pembelajaran kearsipan, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian, tidak membuat jenuh
 - 2) Menghibur
 - 3) Penggunaan Kartu Piles dapat membuat kami lebih bersemangat
 - 4) Permainan yang seru, kreatif dan soalnya jangan sulit
 - 5) Mata pelajaran lain bisa menggunakan Kartu Piles
- e. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti memiliki beberapa keterbatasan dalam mengembangkan produk media pembelajaran Kartu Piles, antara lain:

- 1) Subjek penelitian ini hanya pada kelas XI Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 12 Jakarta
- 2) Variasi soal yang dikembangkan terbatas hanya dalam bentuk gambar dan kata-kata.
- 3) Materi yang dikembangkan pada Kartu Piles terbatas hanya materi alat-alat penyimpanan arsip
- 4) Kualitas pembuatan media pembelajaran Kartu Piles sebagai instrumen evaluasi masih tergantung pada mesin percetakan sehingga sulit mendapatkan hasil yang proposional.